

2.5 DIMENSIONS

著者	前田 夏樹
雑誌名	鳥取短期大学研究紀要
号	54
ページ	83-84
発行年	2006-12-01
出版者	鳥取短期大学
ISSN	1346-3365
URL	http://doi.org/10.24793/00000181



〈作 品〉

2.5 DIMENSIONS

前 田 夏 樹

Natsuki MAEDA : 2.5 DIMENSIONS

本作品では、2次元と3次元の間、もしくは2次元と3次元の混在をテーマに、3つの工夫によって自分なりの「2.5次元の世界」の表現を試みた。

キーワード：2.5次元 アクリル板 模型 境界線

タイトルの「2.5 DIMENSIONS」は「2.5次元」の意であり、いわゆる「半立体」を想定したものである。このタイトルからもわかるように、本作品では2次元と3次元の間、もしくは2次元と3次元の混在をテーマにしている。

作品の制作にあたり、私の考える「2.5次元」を表現する手段として、以下に挙げる3つの工夫を試みた。

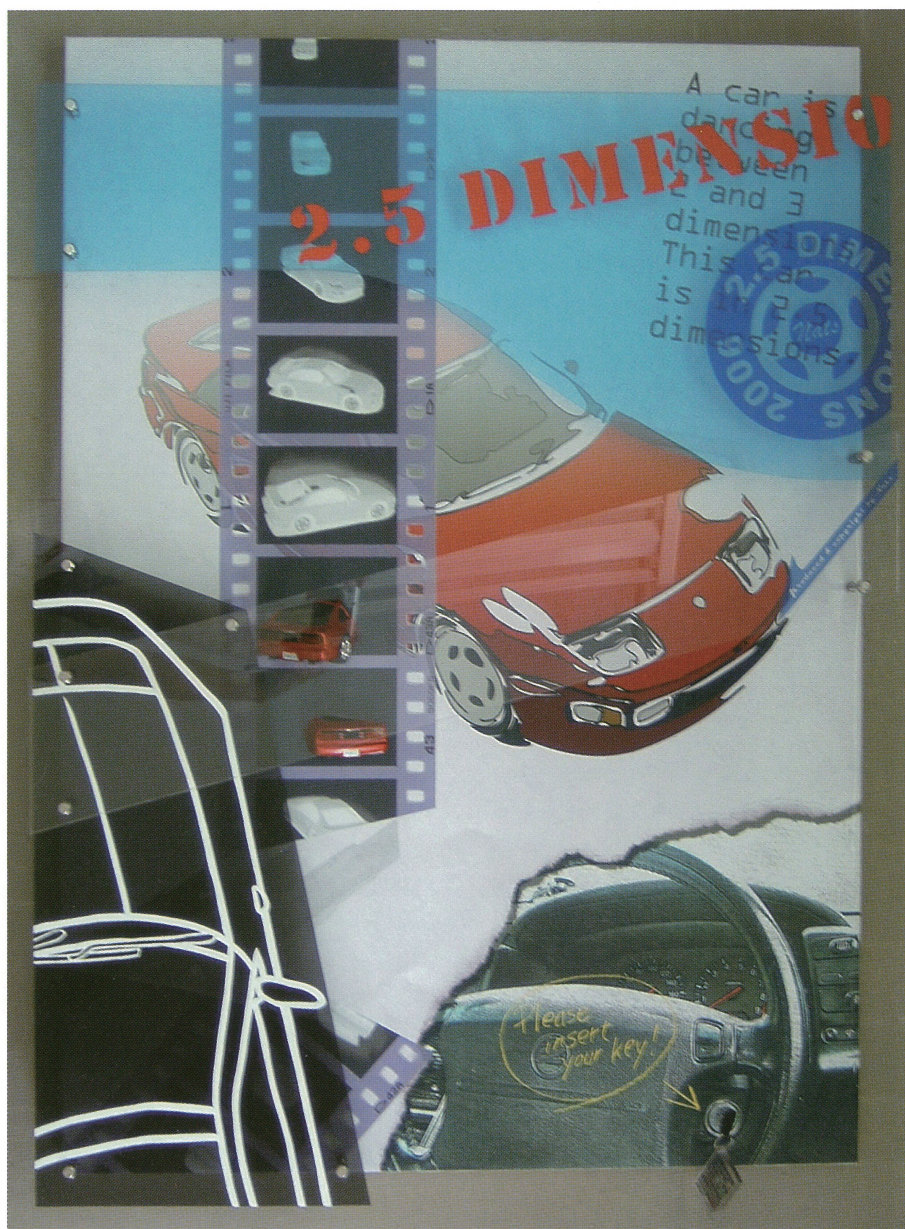
1つ目はアクリル板の配置である。これは過去の作品（紀要52号参照）のアイデアを発展させたもので、アクリル板と作品のベースとなるパネルの板から数センチ上空で、ネジを使い固定したものである。そしてこのアクリル板には文字やマークなどを記入し、これらの文字やマークが浮遊しているかのような見え方を意図している。また作品中には3つのアクリル板が配置されているが、それぞれのアクリル板の色や形、配置場所などは、全体のバランスや視覚的なおもしろさを考え、決定したものである。

2つ目は中央左のフィルム上にある車である。これは3つの工夫の中で最も困難なものであった。考え方としては、手前に向かって走ってくる車が、あるラインを越えると、平面から立体に変化するというもので、このラインが2次元と3次元の境目ということになる。この考えを表現するために、フィルムという方法を用いた。これは動画に用いるフィルムをイメージしており、映画などのフィルムにはコマ単位で画像が記録されているが、このことが作品

の表現に適していると考えたのである。つまり車の動きをコマ単位で表現することで、連続した流れの中で、2次元から3次元に変わる瞬間を表現することができると考えたのである。作品では2次元の表現は車の画像を用い、3次元の表現には車の模型を用いた。2次元から3次元に変化したコマでは、架空に定めたラインから手前の車体部分を貼り付け、2次元と3次元の境界線の存在を想像させるものとした。

3つ目は画面右下の鍵である。これは3つの工夫の中では最も直接的でシンプルなものであり、作者の意図は伝わりやすいが、表現の方法によっては不自然さを感じやすくなる。そこで手書きの文字を画像に加えたり、破れた紙を重ねたりすることで、2次元と3次元の存在を感じさせながらも、それぞれの位置関係をあいまいにすることで、不自然さを和らげようとした。

以上のように3つの工夫によって、作品中に2次元と3次元を混在させ、実際にはありえない、架空の「2.5次元の世界」の表現を試みた。本作品では一度にいろいろなことを試みたことで、それぞれの効果の印象が薄まり、作品として散漫な印象を与えることになったかもしれない。しかし、このような経験が今後の作品に、より洗練されたものとして表れてくるものと信じ、これからもいろいろな表現を試みてゆきたい。



「2.5 DIMENSIONS」 103×74

前 田 夏 樹